

Model Pembelajaran *Passing Chest Pass* Bola Basket Berbasis Permainan

Andi Hasriadi Hasyim^{1*}, Eko Prabowo², Mastri Juniarto³, Suparman⁴, Iyan Nurdiyan Haris⁵

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP YPUP Makassar⁴

Pendidikan Jasmani, Universitas Sembilanbelas November Kolaka⁵

andihasyim@unj.ac.id¹, ekoprabowo@unj.ac.id², mastrijuniarto@unj.ac.id³,

suparman@stkip.ypup.ac.id⁴, iyanhariss@usn.ac.id⁵

*Corresponding Author

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran *Passing Chest Pass* bola basket berbasis permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Model ini dirancang menggunakan metode *R&D* dengan pendekatan *ADDIE* guna mengatasi rendahnya motivasi dan keterampilan peserta didik dalam melakukan passing. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 46,6% (ahli bola basket), 100% (ahli pembelajaran), dan 100% (ahli permainan). Penelitian ini menghasilkan 15 model permainan, 1 buku panduan, dan 15 video pelaksanaan yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di tingkat SMP. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi metode permainan dalam pembelajaran passing, yang terbukti meningkatkan pemahaman taktis dan keterampilan motorik siswa. Model ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran bola basket, tetapi juga berpotensi diterapkan pada jenjang pendidikan lain guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Bola Basket; Model Pembelajaran; *Passing Chest Pass*

Abstract

This study aims to develop a game-based learning model for teaching the chest pass in basketball using the *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) framework within an *R&D* approach. Addressing the lack of engaging instructional methods, this research introduces 15 validated game models, a teaching guidebook, and 15 instructional videos to enhance students' learning experiences. Expert validation results indicate 46.6% approval from basketball specialists and 100% from both pedagogical and game experts, confirming the model's feasibility. The findings suggest that this game-based model effectively supports skill acquisition in junior high school students. This study contributes to physical education by integrating innovative, interactive methods to improve basketball passing skills.

Keywords: Basketball; Learning Model; *Passing Chest Pass*

Diterima: 28 September 2024 Disetujui: 25 Februari 2025 Dipublikasikan: 26 Februari 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, khususnya melalui permainan bola basket, memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan motorik dan nilai-nilai positif pada peserta didik. Teknik passing merupakan keterampilan dasar yang krusial dalam bola basket (Hita, Dewi, and Pambayu 2024; Selan et al. 2023). Penelitian Hita et al. (2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah efektif meningkatkan kemampuan passing, sementara penggunaan media pembelajaran seperti kartu tugas dapat membantu siswa memahami teknik dasar passing (Suardi 2022). Pelatihan model keterampilan teknik dasar bola basket, termasuk dribbling, passing, dan shooting, penting untuk meningkatkan pemahaman dan praktik mahasiswa (Selan et al. 2023). Lebih lanjut, tingkat pengetahuan passing yang tinggi berkorelasi positif dengan keterampilan proses passing

dalam bola basket, menunjukkan pentingnya pemahaman teoritis dalam mengembangkan keterampilan praktis (Manalu, Usman, and Abdurrahman 2021).

Penelitian tentang teknik *chest pass* dalam bola basket mengungkapkan beberapa temuan utama. Koordinasi antara gerakan mata-tangan dan kekuatan otot lengan secara signifikan mempengaruhi akurasi *chest pass* (Azhari, Nurhidayat, and Sistiasih 2023). Berbagai pendekatan pengajaran telah terbukti meningkatkan performa *chest pass*. Pendekatan berbasis permainan meningkatkan kemahiran siswa dari 43% menjadi 80% selama dua siklus (Maksum and Wibowo 2019a). Demikian pula, metode pengajaran penemuan terbimbing meningkatkan keterampilan *chest pass* dari 47% menjadi 83% (Amin 2018a). Penelitian lain yang menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi dan bola basket yang dimodifikasi meningkatkan kinerja siswa dari 43,33% menjadi 83,33%, meskipun masih jauh dari ambang batas penguasaan klasikal 85% (Nugroho and Raharjo 2019a). Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang inovatif dan pelatihan fisik yang ditargetkan dapat secara substansial meningkatkan kemampuan *chest pass* siswa, mengatasi tantangan umum dalam menguasai keterampilan bola basket yang mendasar ini.

Penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran konvensional untuk keterampilan passing bola basket sering kali tidak efektif dan monoton, yang menyebabkan berkurangnya motivasi siswa dan kesulitan menerapkan teknik dalam situasi permainan yang sebenarnya (Hita et al. 2024). Untuk mengatasi hal ini, model-model pembelajaran yang inovatif telah dikembangkan dan diuji coba. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan passing siswa (Hita et al. 2024). Demikian pula, pendekatan berbasis permainan untuk mengajarkan keterampilan passing telah menunjukkan peningkatan efektivitas dibandingkan dengan metode tradisional (Halim and Manurung 2023). Untuk keterampilan menembak, model pembelajaran manipulatif (Mulyana 2021) dan pendekatan pembelajaran penemuan (Munir, Wahyudi, and Prayoga 2021) telah terbukti meningkatkan kinerja dan keterlibatan siswa. Metode-metode alternatif ini mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan penerapan keterampilan yang lebih baik dalam situasi permainan. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menyoroti pentingnya mengadopsi model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mengajarkan keterampilan bola basket secara efektif, terutama di lingkungan dengan sumber daya yang terbatas.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan kemampuan *passing* bola basket di kalangan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan metode berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan *chest pass* pada siswa sekolah menengah, dengan tingkat keberhasilan meningkat dari 43% menjadi 80% setelah implementasi (Maksum and Wibowo 2019b). Demikian pula, sebuah studi pada siswa sekolah menengah pertama menunjukkan efektivitas model pembelajaran berbasis permainan untuk *passing* bola basket, melaporkan peningkatan kinerja sebesar 28,06% (Pamungkas n.d.). Pembelajaran berbasis masalah juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan *passing*, dengan peningkatan yang signifikan yang diamati dalam sebuah studi kuasi-eksperimental (Hita et al. 2024). Selain itu, penelitian tentang teknik *chest pass* untuk siswa kelas 8 mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan keefektifan pendekatan pengajaran yang inovatif (Pratama and Marsiyem 2018).

Dalam penelitian ini, dikembangkan model pembelajaran Passing Chest Pass Bola Basket berbasis permainan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) serta pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP), sehingga mereka dapat menguasai teknik passing dengan lebih baik.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan *research & development* untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa model pembelajaran *passing bola basket* dengan media target *hula hoop*. Model penelitian menggunakan Model ADDIE yang menggunakan 5 tahapan: *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Uji coba penelitian dilaksanakan pada siswa tingkat SMP khususnya di SMP Negeri 286 Jakarta yang mana dilakukan terdiri dari siswa kelas 8 yang berjumlah 25 siswa. Waktu dalam penelitian dilakukan selama 4 bulan, pada Mei 2024 - Agustus 2024. Setelah produk awal ditinjau oleh 1 dosen ahli bola basket, 1 dosen ahli permainan dan 1 dosen ahli pembelajaran diberikan masukan serta penilaian, kemudian data dianalisis dan dilakukan revisi. Maka dengan itu langkah berikutnya adalah memperkenalkan dan mempraktikkan model pembelajaran *passing chest pass bola basket berbasis permainan* pada siswa tingkat SMP khususnya di SMP Negeri 286.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Para Ahli

Aspek Validasi	Persentase Validasi
Dosen Ahli Bola Basket	46%
Dosen Ahli Pembelajaran	100%
Dosen Ahli Permainan	100%

Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, penerapan model berbasis permainan ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan *passing chest pass* peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam melakukan *passing* menunjukkan peningkatan dalam hal ketepatan operan, koordinasi tangan dan mata, serta pemahaman tentang kapan dan bagaimana teknik ini sebaiknya digunakan dalam permainan.

Berikut adalah daftar model permainan yang telah divalidasi oleh para ahli:

Tabel 2. Jenis Model Permainan

No	Nama Model Permainan
1	Call Name
2	Hand Basket
3	Beat the Pass
4	Castle Pass
5	Star Pass
6	Star Pass Moving
7	Hula Hoop Shake
8	Hit the Balloon
9	Rock, Paper, Scissors
10	Holy Hole
11	Moving Gift
12	Hula Hoop Cross
13	In and Out
14	Intercept
15	Fun Game Pass

Pada penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapat masukan dan perbaikan rancangan model pembelajaran passing *chest pass* bola basket. Setelah dilakukan validasi atau uji kelayakan produk, evaluasi, dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat yaitu 15 model pembelajaran yang valid disertai dengan buku model pembelajaran dan video tutorial permainan. 15 Model yang telah melewati tahap validasi para ahli yaitu Model Call Name, Hand Basket, Beat the Pass, Castle Pass, Star Pass, Star Pass Moving, Hula Hoop Shake, Hit the Balloon, Rock, Paper, Scissors, Holy Hole, Moving Gift, Hula Hoop Cross, In and Out, Intercept, Fun Game Pass.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, pengembangan model pembelajaran didasarkan pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah *Analysis* (Analisis), di mana dilakukan identifikasi mendalam terhadap kebutuhan peserta didik dalam keterampilan *passing chest pass* melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk memahami kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran teknik passing di sekolah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, penelitian berlanjut ke tahap *Design* (Desain) yang mencakup perancangan berbagai model permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan passing *chest pass*, dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap kondisi peserta didik SMP dan mengakomodasi beragam gaya belajar. Selanjutnya, pada tahap *Development* (Pengembangan), dikembangkan perangkat pembelajaran yang komprehensif yang terdiri dari 15 model permainan. Tahap *Implementation* (Implementasi) melibatkan penerapan model pembelajaran yang telah dikembangkan di beberapa sekolah untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan passing peserta didik. Akhirnya, pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan uji validasi oleh para ahli dan uji kelayakan model pembelajaran, di mana hasil validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran passing chest pass di tingkat SMP.

Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan jasmani telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini, termasuk kemampuan melompat, berlari, dan melempar (Nurdiana 2023). Dalam konteks bola basket, pendekatan berbasis masalah terbukti efektif meningkatkan kemampuan passing (Hita et al. 2024), sementara metode latihan circuit dan interval berkorelasi positif dengan peningkatan keterampilan dribble (Mahardhika, 2016). Pembelajaran berbasis permainan juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurdiana 2023). Meskipun guru PJOK mengakui manfaat permainan bola basket dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa, masih ada aspek pengembangan keterampilan yang perlu ditingkatkan (Amirzan and Muhammad 2022). Pendekatan ini memberikan kesempatan belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi peserta didik.

Model pembelajaran berbasis permainan telah menunjukkan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan kebugaran jasmani siswa, khususnya dalam pendidikan jasmani. Model-model ini mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Illahi et al. 2024). Dengan menggabungkan konsep pembelajaran yang efektif dengan elemen permainan, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan kebugaran, yang mengarah pada peningkatan partisipasi dan prestasi (Rejeki, Purwanto, and Mentara 2024). Dalam keterampilan passing futsal, model berbasis permainan telah menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan kemampuan siswa, dengan peningkatan yang signifikan yang diamati antara hasil *pre-test* dan *post-test* (Ramadhan, Widiastuti, and Samsudin 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif, seperti Teams Games Tournament (TGT), juga telah terbukti berhasil dalam

meningkatkan hasil belajar teknik passing sepak bola, dengan penelitian yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dan tingkat kelulusan 100% setelah penerapan (Novion 2018). Temuan-temuan ini menyoroti potensi pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi dan perolehan keterampilan.

Penelitian menunjukkan bahwa model pengajaran bola basket yang inovatif dapat meningkatkan keterampilan teknis dan aspek yang lebih luas dari perkembangan siswa. Pendekatan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) meningkatkan teknik dasar bola basket dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa (Fahlevi, Sonjaya, and Arifin 2024). Demikian pula, model pembelajaran penemuan mendorong partisipasi aktif siswa dan pemikiran kreatif dalam keterampilan *shooting* bola basket (Munir et al. 2021). Metode pembelajaran kooperatif Jigsaw meningkatkan kemampuan menggiring bola sekaligus menumbuhkan keterampilan komunikasi dan pemrosesan informasi (Riyanto and Kuswoyo 2019). Selain itu, model permainan bola basket berbasis latihan sirkuit menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik siswa (Dermawansyah 2023). Pendekatan-pendekatan ini selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis permainan, yang tidak hanya berfokus pada kemahiran teknis tetapi juga pada pengembangan aspek sosial dan kognitif siswa melalui kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan pemahaman strategis dalam bola basket.

Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan chest pass siswa dalam bola basket secara lebih efektif daripada metode tradisional. Beberapa penelitian yang menggunakan desain penelitian tindakan menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan chest pass setelah menerapkan intervensi berbasis permainan (Amin 2018b; Maksun and Wibowo 2019c; Nugroho and Raharjo 2019b; Siregar 2020). Sebagai contoh, sebuah penelitian melaporkan peningkatan dari 43% menjadi 80% siswa yang mencapai ketuntasan setelah menggunakan pendekatan berbasis permainan (Maksun and Wibowo 2019c). Penelitian lain menunjukkan peningkatan dari 33,3% menjadi 96,6% siswa yang mencapai kriteria kompetensi minimum (Siregar 2020). Keterlibatan aktif dalam berbagai permainan yang menargetkan keterampilan chest pass tampaknya memberi siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan. Temuan ini mendukung penggunaan metode berbasis permainan untuk meningkatkan retensi keterampilan dalam bola basket *chest pass* di kalangan siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah pembuatan model pembelajaran passing chest pass bola basket berbasis permainan pada siswa kelas 8 SMP Negeri 286. Model ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil validasi ahli dan tahapan pengembangan model, diperoleh 15 model pembelajaran yang layak diterapkan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran ini tidak hanya cocok diterapkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tetapi juga berpotensi untuk dimanfaatkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Diharapkan model ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Bazuri Fadillah. 2018b. "Pembelajaran (Chest Pass) Dalam Permainan Basket Melalui Metode Mengajar Penemuan Terpimpin Pada Siswa Kelas Viii SMP Negeri 1 Jonggol." *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education* 2(1):61–66.

- Amirzan, Amirzan, and Muhammad Muhammad. 2022. “Tanggapan Guru Pjok Terhadap Pengaruh Permainan Bola Basket Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Siswa Smp Negeri 1 Sigli Tahun Ajatan 2021/2022.” *Jurnal Sains Riset* 12(3):550–57.
- Azhari, Illa Tanza, Nurhidayat Nurhidayat, and Vera Septi Sistiasih. 2023. “Koordinasi Mata Tangan Dan Daya Ledak Otot Lengan Terhadap Ketepatan Chest Pass Bola Basket.” *Indonesian Journal of Sport Science and Technology (IJST)* 2(2):140–50.
- Dermawansyah, Dermawansyah. 2023. “Model Pengembangan Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Pola Konsep Circuit Training Ball Di SMPN 1 Rejang Lebong.” *Jurnal Pendidikan Guru* 4(3).
- Fahlevi, Reza, Azhar Ramadhana Sonjaya, and Zaenal Arifin. 2024. “Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Tgt (Team Games Tournament).” *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 8(3):1022–38.
- Halim, Abdul, and Alberth Supriyanto Manurung. 2023. “Teknologi Virtual Reality: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6(4):2373–81.
- Hita, I. Putu Agus Dharma, Komang Ayu Krisna Dewi, and Septadi Hanif Pambayu. 2024. “Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Passing Permainan Bolabasket.” *JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA* 14(5):390–95.
- Illahi, Randy, Syamsuar Syamsuar, Tjung Sin, Wilda Welis, and Yovhandra Ockta. 2024. “Improving Elementary Students’ Learning Motivation and Physical Fitness.” *Journal of Education, Teaching and Learning* 9(2):45–53.
- Maksum, Henry, and Tovan Ridho Wibowo. 2019c. “Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Dalam Permainan Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain.” *Jurnal Pendidikan Olah Raga* 8(1):1–14.
- Manalu, M. Davidson G. P., Khairul Usman, and Eka Abdurrahman. 2021. “Analisis Pengetahuan Passing Terhadap Keterampilan Proses Bola Basket.” *Jurnal Dunia Pendidikan* 2(1):6–11.
- Mulyana, Meli Destiana. 2021. “Model Pembelajaran Manipulatif Berbasis Shooting Bolabasket (Melde) Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Sport Science and Education Journal* 2(1).
- Munir, Ali, Arief Nur Wahyudi, and Aba Sandi Prayoga. 2021. “Pendekatan Model Discovery Learning Dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket.” *Jurnal Pendidikan Modern* 6(2):68–73.
- Novion, Zulvan. 2018. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola.” *Journal Sport Area* 3(1):87–93.
- Nugroho, Agung, and Fajar Mugo Raharjo. 2019a. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas VIII SMP Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan* 7(1):24–29.
- Nugroho, Agung, and Fajar Mugo Raharjo. 2019b. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas VIII SMP Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan* 7(1):24–29.
- Nurdiana, Rina. 2023. “Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini.” *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(2):53–58.

- Pamungkas, Galih. n.d. “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Berbasis Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.”
- Pratama, Reza Resah, and Marsiyem Marsiyem. 2018. “Pengembangan Teknik Pembelajaran Passing Dada Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas Viii Smp.” *Sebatik* 22(2):176–80.
- Ramadhan, Chairul Umam, Widiastuti Widiastuti, and Samsudin Samsudin. 2019. “Model Pembelajaran Keterampilan Passing Futsal Berbasis Permainan Untuk Sma.” *Jurnal Pendidikan Olah Raga* 8(1):45–52.
- Rejeki, Hendriana Sri, Didik Purwanto, and Hendrik Mentara. 2024. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar.” *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 8(2):620–31.
- Riyanto, Pulung, and Dilli Dwi Kuswoyo. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Drible Bola Basket.” *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)* 2(01):1–9.
- Selan, Melvianus, Fredik Edison Nope, Yahya Jecson Palinata, Alventur Baun, and Jimmy Charter Atty. 2023. “Pelatihan Model Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi.” *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(4):252–57.
- Siregar, Rahmat Nauli. 2020. “Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Siswa Smk Negeri 1 Sipirok.” *Jurnal Physics Education (PhysEdu)* 2(3):73–76.
- Suhardi, Suhardi. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bola Basket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang.” *Jurnal Syntax Transformation* 3(10):1361–83.